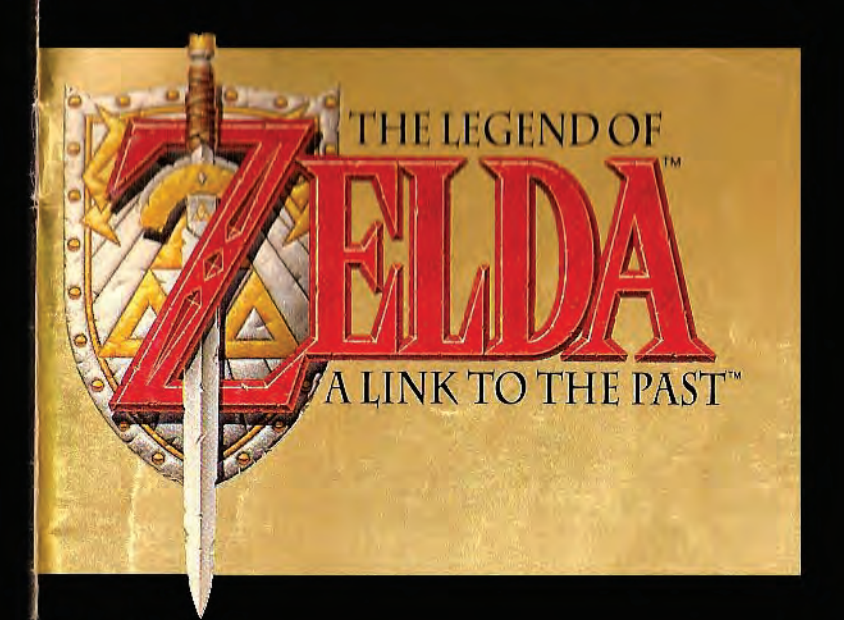
SNSP-ZL -ESP



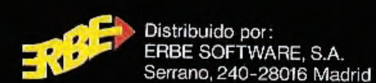


PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES







Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por escoger el Videojuego The Legend of ZELDA™ A Link To The Past™ para tu Sistema de Videojuegos Super Nintendo Entertainment System™

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurar el máximo disfrute de tu nuevo juego. Después guarda este libro para referencias futuras.

Este cartucho de juego dispone de un respaldo de baterías para grabar el progreso de tu juego.
ATENCION: Se podría llegar a perder la información de los juegos salvados al encender y apagar tu SUPER NINTENDO repetidamente. Procura no apagar tu sistema innecesariamente (antes de salvar el juego) ya que podrías perder datos. Lee la página 25 para más detalles en cuanto a como salvar los datos.

THE LEGEND OF ZELDA™
– A LINK TO THE PAST™ –

INDICE

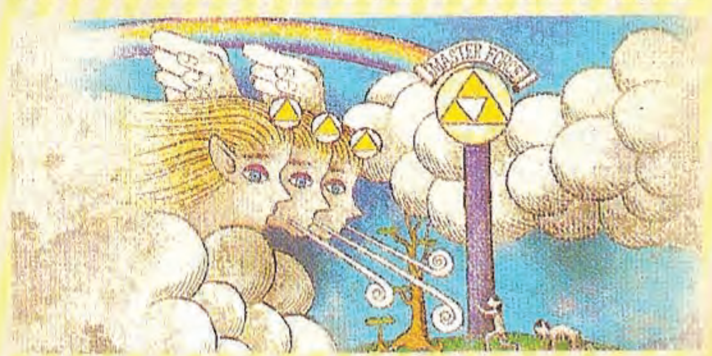
Las Leyendas de Hyrule

Para fijar la escena de esta emocionante aventura del legendario héroe de Hyrule, sería necesario ahondar en el mito de la Trifuerza, una anciana epica sobre la creación del mundo en la que aún creen aquellas personas que viven en la tierra de Hyrule. Todas las culturas creen en mitos y teorías similares sobre la creación de sus mundos, y sería beneficioso y útil si los examinamos con todo detalle, ya que suelen afectar la estructura social del mundo de hoy. Las leyendas dicen que los míticos dioses de Hyrule habían adoptado al pueblo de Hylia como hijos predilectos. Este anciano pueblo dejó atrás valiosos pergaminos, los cuales se han convertido en la principal fuente de la leyendas.

La Creación de Hyrule

Según los pergaminos de los Hylianos, los míticos dioses descendieron de una distante nebulosa y crearon el mundo, el cual pasó a ser orden y vida. El Dios del Poder tiñó las montañas de rojo con su fuego, y creó la tierra. El Dios de la Sabiduría creó la Ciencia y la Hechicería y aportó el orden para la naturaleza. El Dios del Coraje creó la vida, los animales que se arrastran por la tierra y los pájaros que surcan los cielos mediante la justicia y el vigor.
Una vez terminado el trabajo, los dioses abandonaron la tierra, pero no sin antes crear un símbolo que representase su fuerza, un triángulo de oro conocido como la Trifuerza. Una reducida pero potente porción de la esencia de los dioses fue depositada en este poderoso artefacto, el cual debía servir como guía para la vida inteligente del mundo de Hyrule.

A pesar de que se tratase de un objeto inanimado, la Trifuerza tenía poder para otorgar tres títulos, los cuales concedían grandes poderes a la persona que los recibiese: "La Fragua del Poder", "El Guardián de la Sabiduría", y "El Jurado del Coraje". Desde el lugar secreto donde los dioses depositaron la Trifuerza, conocido como Golden Land (Tierra Dorada), la Trifuerza atraía a las gentes



del mundo exterior con la esperanza de que algún día pudiese encontrarlo una persona digna de poseer sus cualidades.
Debido a su sangre infundida de magia, al pueblo Hyliano se le concedieron los poderes psíquicos de la destreza y la hechicería. También se dice que sus puntiagudas y alargadas orejas les permitían oír mensajes especiales enviados de los dioses, por lo que pasaron a convertirse en seres muy estimados entre el pueblo de Hyrule. Sus descendientes poblaron varias partes del mundo y pasaron sus conocimientos y ciencia mágica a todos los pueblos. Pero al ir pasando de generación en generación, se distorsionaba o se perdía por completo la valiosa ciencia de este pueblo...

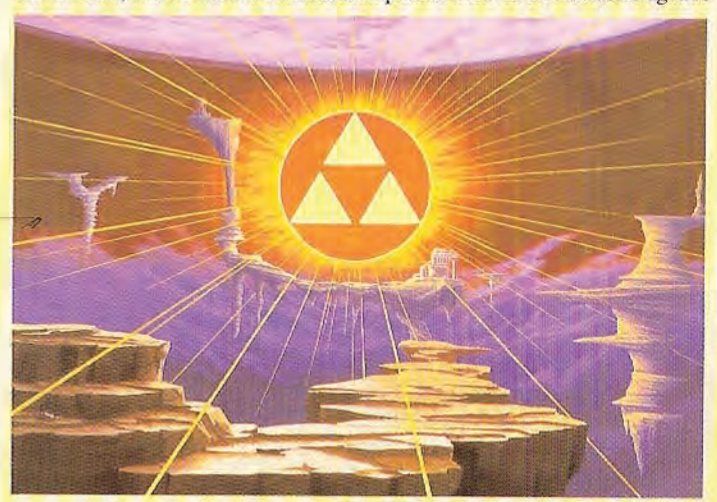
Las Puertas de Golden Land

En Hyrule encontrarás muchas edificaciones Hylianas, los cuales son mencionadas repetidamente en las leyendas. Estas edificaciones, ahora en ruinas, meras sombras del esplendor de antaño, están muy ligados con la Trifuerza. Se dice que algunas de estas edificaciones llegaron a albergar a la Trifuerza en sí...

Si tan solo fuese un símbolo de los dioses, la Trifuerza hubiese sido codiciada por muchos, pero un verso del libro de Mudora (una colección de leyendas y ciencias Hylianas) convirtieron a la Trifuerza en un objeto aún más deseable:

En un Reino muy lejano,
el cielo resplandece con un color dorado, y no azul.
Es allí donde el poder de la Trifuerza hará
que los sueños de los mortales se conviertan en realidad.

Muchos buscaron agresivamente la Trifuerza que otorgaba los deseos a los mortales, pero ni una sola persona, ni siquiera los sabios Hylianos, lograron encontrarla; la información se había manipulado a través de los años. Algunos



dicen que la Trifuerza se esconde bajo un desierto, otros que descansa en el cementerio a los pies de Death Mountain, pero nadie ha logrado encontrarla. Pronto, esas ansias por poseer la Trifuerza se convirtieron en deseos de poder, los cuales a su vez ocasionaron el derrame de sangre. El único objetivo que motivaba a aquellas personas que buscaban la Trifuerza se había reducido a la codicia.

Un buen día, una banda de diestros ladrones especializados en las artes negras lograron abrir accidentalmente una de las puertas de Golden Land de la Trifuerza. Esta tierra no se asemejaba a ninguna otra. La Trifuerza brillaba con intensidad, reflejando los tenues rayos del crepúsculó. El jefe de los ladrones combatió contra sus secuaces deseando vehementemente el poder dorado. Tras derrotarlos, posó victorioso sobre la Trifuerza y la agarró con sus manos ensangrentadas. Oyó una voz que le susurraba: Si tienes un deseo o un sueño, pedídmelo...", y como respuesta, se oyeron las carcajadas del jefe de los bandidos a través del tiempo y del espacio, e incluso se pudieron oír en la tierra lejana de Hyrule. El nombre de este Rey de los Ladrones es Ganondorf Dragmire, pero se le conoce por el alias Mandrag Ganon, que significa Ganon de los ladrones hechizados.

La Guerra Carcelaria

Desconozco los deseos que fueron otorgados a Ganon por la Trifuerza. Pero según transcurría el tiempo, se hacia notar la fuerza del mal que provenía de Golden Land, la cual atraía a los hombres codiciosos, convirtiéndolos en miembros del ejército de Ganon. El cielo se veía permanentemente recubierto de nubes grises, y muchos desastres empezaron a acosar al pueblo de Hyrule. El señor de Hyrule hizo llamar a los Siete hombres Sabios y a los Caballeros de Hyrule, y les encomendó la tarea de tapar la entrada de Golden Land.



Siendo un objeto inanimado, la Trifuerza no puede distinguir entre el bien y el mal. Por lo tanto, no podía saber que los deseos de Ganon fuesen malvados; simplemente se los concedió. Sospechando que los poderes de Ganon estaban basados en la magia de la Trifuerza, el pueblo de Hyrule forjó una espada capaz incluso de resistir la magia concedida por la Trifuerza. Este poderoso arma se llegó a conocer como la Espada del Golpe Contra el Mal, o la Espada Maestra. Se trataba de una espada tan poderosa que solo podría empuñarla aquel que fuese puro de corazón y fuerte de cuerpo. Mientras los Siete Hombres Sabios buscaban a una persona valiente capaz de empuñar la Espada Maestra, el

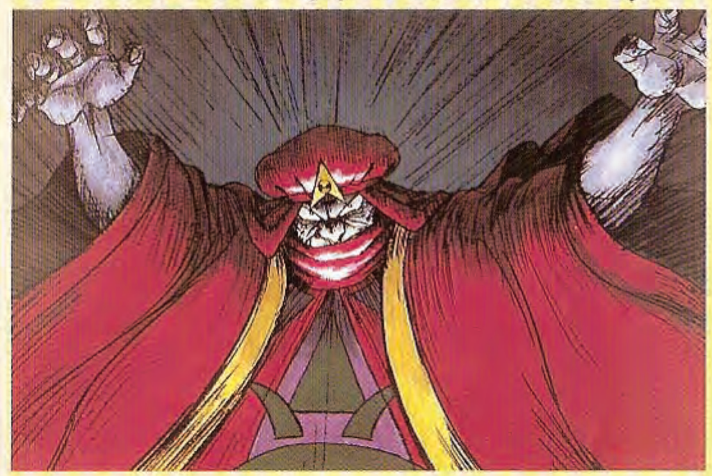
ejército de Ganon se congregó en el corrompido Golden Land y avanzó sobre Hyrule, atacando el castillo. Los hombres sabios y los Caballeros de Hyrule combinaron sus fuerzas para combatir contra esta estampida del mal.

Los Caballeros fueron objeto del ataque más furioso, y aunque lucharon con coraje, se perdieron muchas almas valientes ese día. Pero no perdieron sus vidas en vano, ya que entretuvieron al ejército de Ganon el tiempo suficiente como para que los Siete Hombres Sabios pudiesen encerrar a Ganon en el Golden Land mediante un conjuro mágico. El pueblo de Hyrule regocijó al derrotar al malvado Ganon, quien amenazaba la paz y el orden del mundo exterior. Transcurridos unos siglos, se cuenta que esta guerra, donde se perdieron muchas vidas fue conocida como La Guerra Carcelaria.

La Llegada del Mago

Han pasado muchos siglos desde La Guerra Carcelaria. El pueblo de Hyrule ya se ha recuperado de sus heridas y ahora vivía en paz. Los recuerdos de La Guerra Carcelaria se iban desvaneciendo a través de las generaciones...

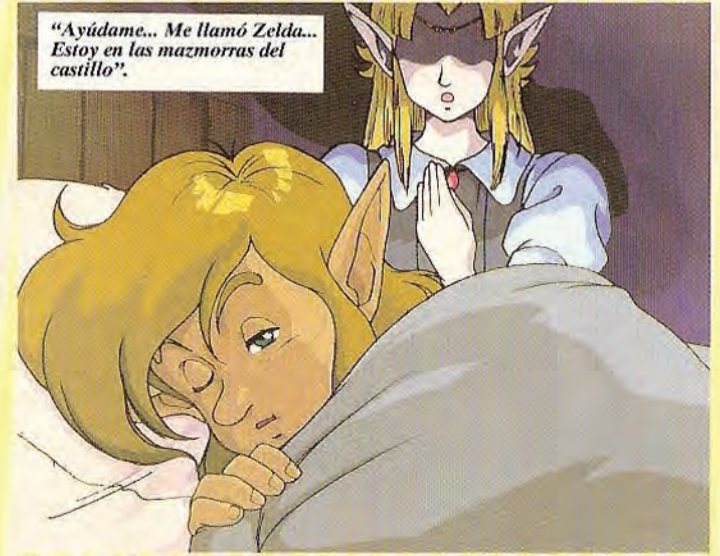
Por ello, no es de extrañar que nadie estuviese preparado para enfrentarse a los nuevos desastres que han azotado recientemente al pueblo de Hyrule. La peste y la sequía, ambos incontrolables incluso por el arte de la magia, hicieron estragos en la tierra. El Rey de Hyrule, tras un consejo con sus sabios, ordenó una investigación del cercado Dark World (como ahora se le conocía al Golden Land) pero descubrieron que el hechizo de los hombres sabios seguía intacto. Ofreció recompensas a aquellos que pudiesen encontrar la fuente de este mal. Poco después, se presentó un forastero llamado Agahnim, y reprimió los desastres mediante un arte de magia jamas visto hasta entonces. El rey le



recompenso otorgándole el nuevo puesto como consejero jefe y heredero de las siete masas, y le proclamó su héroe. La paz había vuelto a Hyrule... ¿o no?. Ultimamente, se han oído ya demasiados rumores y susurros alarmantes. Rumores indicando que Agahnim, a la sombra del rey, es quien realmente gobierna con sus magias... rumores de extraños experimentos mágicos nocturnos en la torre del castillo... el pueblo de Hyrule estaba aterrado.

Prólogo

Una noche mientras duermes, te despierta la voz de una chica.



Te ruega telepáticamente.

Te despiertas de golpe sin saber si la voz era parte de un sueño o pura realidad. Tras levantarte de la cama, ves a tu tío, quien debía de estar durmiendo profundamente a esas horas de la noche, a punto de salir de casa cernido para la batalla.

"Volveré por la mañana", te dice al salir. "No salgas de la casa".

Observas cómo se aleja con la espada de la familia en mano y el escudo sobre el brazo. Esta noche no se parece a ninguna otra... ¿Quién es Zelda? ¿Dónde ha ido tu tío y porqué?.

Así pues, durante una noche funesta, se escribe un nuevo capítulo de la Leyenda del Héroe de Hyrule, un nuevo capítulo de ¡The Legend of Zelda!.

Tu Aventura como el Héroe Legendario



El Golden Land de la Trifuerza se ha convertido en el Dark World, un mundo tenebroso y corrupto debido a los malvados deseos de Ganon. Pero Ganon no se conforma solo con esto; también desea poseer Hyrule, el mundo luminoso, conocido como Light World. Para ello, tendrá que romper el hechizo de los siete hombres sabios que aísla a los dos mundos.

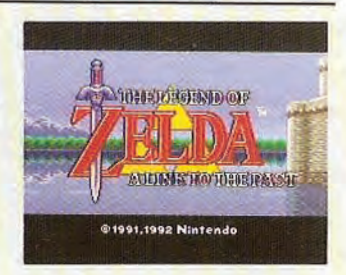
Pero no puede lograr su objetivo con los poderes que le han sido otorgados. Sino que necesita la fuerza vital de los descendientes de los Siete Hombres Sabios. Usando a Agahnim el mago como su peón, sus deseos están a punto de convertirse en realidad (y por ello dan pie a los experimentos nocturnos en la torre del castillo...).



Tú, siendo el legendario héroe de Hyrule, tendrás que salvar a las doncellas que Agahnim ha enviado al mundo tenebroso. El objetivo del juego es resolver los muchos misterios y aventuras que te esperan durante tu trayectoria para salvar a las doncellas, derrotando así a Ganon y devolviendo la paz a Hyrule.

1. Antes de Iniciar el Juego

Para iniciar tu búsqueda, inserta el cartucho dentro de tu SUPERNINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ y enciende el sistema. Aparecerá la pantalla de introducción mostrada a mano derecha, seguida por una introducción. Pulsa el botón A, B, X, Y o START para pasar a la siguiente pantalla.



PANTALLA PARA SELECCIONAR A LOS JUGADORES



El cartucho puede salvar datos para un total de tres jugadores. Al empezar a jugar el juego, selecciona cualquiera de estos tres archivos (tal como figuran a mano izquierda), y teclea tu nombre. En primer lugar, mueve el cursor de la cruz filar usando el Panel de Control ✚ o el botón SELECT, y pulsa el botón A, B, X, Y o START.



Teclea tu nombre en la pantalla REGISTER YOUR NAME (Graba tu Nombre). Mueve la cruz filar usando el Panel de Control ✚ para seleccionar las letras del alfabeto, y pulsa el botón A, B, X, Y, o teclea la letra. Por último, pon la cruz filar sobre END o pulsa el botón START para insertar el nombre. Podrás insertar hasta seis letras. Ahora aparecerá la fotografía del jugador, el nombre y los Receptáculos de los Corazones (los cuales representan tu fuerza vital) sobre la pantalla PLAYER SELECT.
Selecciona una vez más este archivo para iniciar el juego. De aquí en adelante, se irán salvando los datos en este archivo según transcurra el juego. (lee la página 25 para más información en lo referente a salvar tu juego).

ERASE PLAYER (Borrar Jugador)



Cuando quieras empezar un juego nuevo, pero tus tres archivos contengan datos, tendrás que borrar los datos de uno de estos archivos. Selecciona ERASE PLAYER (Borrar Jugador) en la pantalla PLAYER SELECT hasta que aparezca el mensaje "WHICH PLAYER DO YOU WANT TO ERASE?" (¿Qué jugador quieres borrar?). Ahora selecciona un archivo que ya no necesites. Si has cambiado de opinión, selecciona "QUIT" (Abandonar). Si realmente quieres borrar el archivo, selecciona "ERASE THIS PLAYER" (Borrar este jugador). Recuerda, una vez que selecciones "ERASE THIS PLAYER", no podrás recuperar los datos.







COPY PLAYER (Copiar Jugador)

Cuando desees transferir los datos de un jugador a otro archivo, selecciona COPY PLAYER hasta que aparezca el mensaje "WHICH?" (¿Cuál?). Selecciona el archivo que desees copiar. Seguidamente, aparecerá el mensaje "TO WHICH?" (¿A cuál?), por lo que tendrás que seleccionar el archivo donde desees realizar la copia. Selecciona "COPY OK" (Afirmativo) para transferir o "QUIT" (Abandonar) para dejar el archivo tal como está. Recuerda que si realizas una copia sobre un archivo que contenga datos, reemplazarás los datos en el archivo original.





2. Pantallas Principales y Subpantallas

Este juego transcurre a través de dos tipos de pantallas: La Pantalla Principal y la Subpantalla.

PANTALLA PRINCIPAL

Es la pantalla donde se lleva a cabo toda la acción.



① Indicador de Magia — Este indicador verde muestra tu nivel de energía mágica (Ver página 27.)

② Visualizar Artículos — Esta caja te permite visualizar el artículo que posees en la actualidad para usarlo de inmediato. Pulsa el botón Y para activar el artículo que figura en esta ventana.

③ Rupias — Te muestra la cantidad de Rupias (la moneda de Hyrule) que tienes en la actualidad. Podrás obtener hasta un total de 999 rupias.

④ Bombas — Te indica el número de bombas que tengas en la actualidad. Al comenzar el juego, podrás cargar con 10 bombas.

⑤ Flechas — Te indica el número de flechas que tengas en la actualidad. (Las flechas son las municiones de tu arco). Al comenzar el juego, podrás cargar con un total de 30 flechas. Si no dispones del arco, no podrás usar las flechas, pero aún así podrás llevarlas encima.
* Durante el juego, podrás aumentar la carga máxima de bombas y flechas.

⑥ Llave pequeña — Esta llave te permite abrir las puertas de las mazmorras. Sólo podrás usar las llaves pequeñas en aquella mazmorra donde las hayas encontrado. (Ver página 35.)

⑦ Receptáculos de Corazones — Te muestra tu fuerza vital mediante Receptáculos de Corazones. Si sufres una herida, se vaciarán tus Receptáculos de Corazones. Si se vaciasen todos tus Receptáculos de Corazones, terminará el juego. (Ver página 28.)

SUBPANTALLA

Pulsa el botón START para cambiar a esta pantalla cuando desees cambiar el artículo que quieras usar en la actualidad, o para verificar tu estado. Al usar la Subpantalla, se pausará la acción temporalmente. Pulsa el botón START una vez más para volver al juego.



① Ventana de Artículo — Los artículos controlados por el botón Y que vayas descubriendo durante el juego se verán reflejados en esta ventana. Pulsa el cursor para seleccionar el artículo que desees usar (ver página 20).

② Nombre del artículo — Esta ventana mostrará el nombre y el dibujo del artículo que tengas en la actualidad.

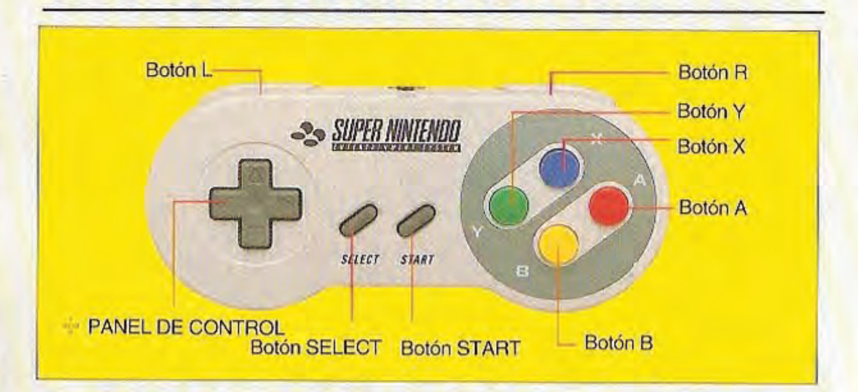
③ Ventana DO — Esta ventana te indica las acciones que puedes realizar con el botón A.

④ Medallones — Al derrotar al malvado maestro de una de las mazmorras, recibirás un medallón (Pendant) u otro artículo especial. Esta ventana te informará del número de medallones que hayas recogido. (Tendrás que recoger algo distinto en Dark World). Recoger todos los artículos para poder terminar el juego y restablecer la paz en Hyrule.

⑤ Equipo — Esta ventana te mostrará el estado de tus armas, escudos, y armadura. (Ver página 23.)

⑥ Artículos de las mazmorras/ corazones partidos — Cada una de las mazmorras dispone de un conjunto de tesoros únicos; Un mapa, una brújula, y una llave grande. Si los encuentras, saldrán reflejados mientras estés dentro de la mazmorra. (Ver página 32.) Si te encontrases fuera de la mazmorra, se reflejarán las piezas de corazones que hayas recogido. (Ver página 28.)

3. Usando el Mando de Control



Panel de Control ✚ **Movimientos del jugador**

Usando el ✚ Panel de Control, podrás mover a tu personaje en 8 direcciones distintas e incluso podrás subir o bajar escaleras. Este botón también accionará el cursor.

Botón SELECT **Terminando un juego**

El botón Select: Te permite terminar un juego y salvar los cambios. (Ver página 26).

Botón STAR T **Seleccionando Artículos**

Pulsa el Botón START para cambiar a la Subpantalla. Podrás seleccionar los artículos que desees accionar pulsando el botón Y o verificar el estado de tu equipo. (Ver página 20.)

Botón X **Viendo los Mapas**

Pulsa el botón X para ver el mapa del mundo exterior o el mapa de las mazmorras. (Ver página 21).

Botón A **Coger y Correr**

Podrás usar el botón A para llevar a cabo varias acciones, las cuales incluyen coger objetos, correr, hablar, nadar, leer, agarrar y abrir cofres. (Ver página 15).

Botón B: **Golpeando con la Espada**

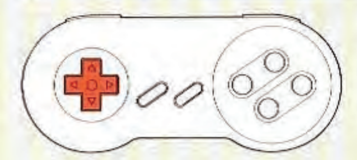
El botón B te permite golpear con la espada para así poder atacar a los enemigos. Este botón también confirmará las selecciones que hayas efectuado en la pantalla PLAYER SELECT (Seleccionando al Jugador) y la pantalla GAME OVER (Fin). (Ver página 17).

Botón Y: **Usando los Artículos**

El botón Y activa varios artículos para atacar, defender, activar magia y movimientos. (Ver página 19 y 37).

Lee las explicaciones de cada uno de los botones para más detalles.

El Panel de Control ✚ • Moviendo Tu Personaje



El Panel de Control ✚ te permite mover tu personaje a través de la pantalla. Existen muchos secretos ocultos en la tierra de Hyrule, por lo que tendrás que buscar en cada rincón y en cada grieta para así poder encontrar todo lo que te haga falta.

Andar



Tu personaje se dirigirá hacia la posición donde pulses el Panel de Control ✚. Puede andar en ocho direcciones: arriba, abajo, izquierda, derecha y en los cuatro ángulos comprendidos entre las mismas.

Saltando hacia abajo



Podrás saltar desde repisas en el mundo exterior y en las mazmorras siempre y cuando no haya ningún tipo de obstáculo en el borde. Muchas veces, el saltar hacia abajo te facilita un atajo y es la única forma de poder llegar a un punto. Anda hasta el borde y pulsa el Panel de Control ✚ en aquella dirección donde desees saltar.

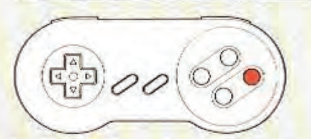


Empujar



Podrás empujar algunos bloques y estatuas de piedra dentro de la mazmorra. Posiciona tu personaje al lado del bloque o de la estatua que desees mover, y pulsa el Panel de Control ✚ hacia la dirección donde desees empujar el objeto.

Botón A • Acción



Podrás llevar a cabo siete tipos de acción con el botón A. Las acciones principales se describen a continuación:

Correr y golpear objetos



Cuando no haya ningún tipo de obstáculo posicionado directamente enfrente de ti, pulsa y mantén pulsado el botón A durante aproximadamente un segundo para que tu personaje pueda echarse a correr (Sólo podrá correr en cuatro direcciones). Cuando el jugador esté corriendo, desenfundará automáticamente su espada. Pulsa el Panel de Control hacia otra dirección para dejar de correr.

NOTA: Sólo podrás correr si llevas puestos los Zapatos Pegasus (Pegasus Shoes) (Ver página 17.)



Si corres y te lanzas contra determinadas paredes, podrías derrumbarlas y al golpear objetos tal como árboles, podrían caer artículos escondidos entre sus ramas.

Levantando y tirando



Posiciona tu personaje al lado del objeto que desees coger y pulsa el botón A. Pulsa o bien el botón A o el Botón B para que el jugador lance el objeto (Sólo en cuatro direcciones). Si el objeto impactara contra un enemigo, hará que este mismo sufra daños.

Al inicio del juego, sólo podrás coger arbustos y tiestos, pero según vaya transcurriendo el juego, podrás aumentar tus fuerzas para así poder coger pedruscos y otros objetos. Ten en cuenta que no podrás usar la espada u otros artículos al coger un objeto. (Ver página 24.)

Abrir (Cofres y Tesoros)



Si encontrases un cofre con un tesoro, posiciona a tu personaje delante del mismo y pulsa el botón A para abrirlo. Al abrir un cofre, su tesoro pasará a ser tuyo.

Nadando



Podrás nadar siempre y cuando encuentres las aletas de Zora. Pulsa y mantén pulsado el Panel de Control en la dirección donde desees nadar y pulsa el Botón A, B, o Y. Al estar nadando, no podrás usar ni la espada ni ningún otro artículo.

Hablar



Si te acercas a alguna persona y pulsas el botón A podrás oír lo que tenga que decirte. Si el mensaje es muy largo, podrás pulsar el Botón A, B, X o Y para visualizar el mensaje con mayor rapidez.

Leer



Colócate delante de los carteles y de los monolitos y pulsa el Botón A para leer las letras escritas sobre los mismos. Igualmente podrás pulsar el Botón A para escuchar el mensaje telepático que proviene de la Piedra Angular mágica de la mazmorra.

Agarrar y Tirar

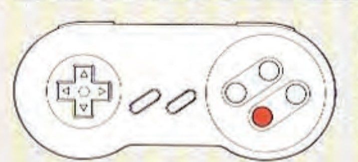
Toca un objeto y púlsalo con el Panel de Control a la vez que pulses el Botón A para agarrarlo. Seguidamente pulsa el Panel de Control en dirección opuesta para tirar del objeto. Lógicamente, no podrás tirar de todos los objetos, pero podrás intentar tirar de manivelas y estatuas u objetos similares dentro de las mazmorras.

Las posibles acciones del Botón A figurarán en la ventana DO (Hacer) de la Subpantalla. Verifica las acciones en esta zona durante el juego cuando no estés seguro de las acciones disponibles. Ten en cuenta que aparecerán CORRER y NADAR cuando recibas los Zapatos Pegasus o las aletas de Zora. LEVANTAR cambiará a LIFT.2 y LIFT.3 según vaya aumentando tu fuerza.





Botón B • Golpeando con la Espada



Dominar la espada te vendrá bien para derrotar a los muchos enemigos que encontraras durante tu aventura. Cuantas más técnicas domines de la espada, mejor podrás defenderte y enfrentarte a los muchos monstruos que irás encontrando.

Golpes de Espada Normales

Pulsa el Botón B para golpear con la espada. Cuanto más rápido pulses el Botón B, con mayor rapidez golpearás tu espada.



Técnica de Ataque de Espada con Giro

Pulsa el Botón B durante dos segundos para enfocar tu potencia en la espada. Una vez esté cargada tu espada, podrás soltar el botón B en cualquier momento para llevar a cabo un ataque de espada con un giro, el cual alcanzará a los enemigos que tengas a tu alrededor. Este formidable ataque podrá usarse para atacar a un enemigo posicionado detrás de ti.



Cardango y Atacando

Al disponer de los Zapatos Pegasus, podrás correr con tu espada desenfundada. Si hubiese algún enemigo posicionado delante de ti, podrás impactarle según realizas tu pasada. Mantén pulsado el Botón A durante un segundo para aumentar tu velocidad, y ¡al ataque!



Espada a Mano

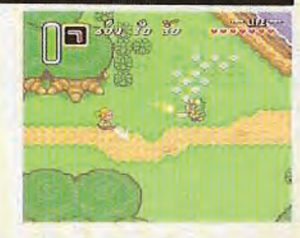
Si mantienes pulsado el Botón B, colocarás la espada en una posición a punto. Seguidamente podrás usar el Panel de Control ✚ para mover a tu personaje en cualquier dirección. Si hubiese algún obstáculo que puedas cortar, como un arbusto, lo cortarás automáticamente. Pruébalo con una fila de arbustos.





Ataque de Haz Luminoso

Una vez que hayas obtenido el nivel de potencia de espada 2 o más, y tus Receptáculos de Corazones estén llenos, podrás lanzar un haz luminoso desde la punta de la espada. Podrás usar esta concentración de energía para atacar a los enemigos que estén lejos de ti. (Ver página 23.)

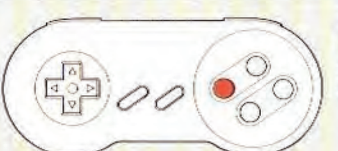




Si no pulsas ningún botón, tu personaje pondrá su escudo en posición. Usa este escudo para protegerte contra un ataque frontal tal como flechas lanzadas por el enemigo. (El escudo no te protegerá de todos los ataques).



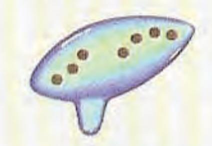
Botón Y • Usando los Artículos



Los Artículos que hayas cogido podrán usarse pulsando el Botón Y. (Ver las explicaciones sobre cada Artículo en las páginas 37 y 41 para más detalles).

¡Usa tus Artículos con Sabiduría! 

○ Flauta



¿Dónde se esconde el poder misterioso de la música de la flauta?. Una vez que hayas encontrado el ave, amigo del chico de la flauta, podrás usar la flauta para pedirle que te lleve a ocho lugares distintos dentro de Hyrule.



Cuando hayas encontrado al pájaro del chico de la flauta, toca la flauta y aparecerá la pantalla que figura a mano derecha. Pulsa el Panel de Control ✚ para seleccionar un número del 1 al 8 para marcar el lugar donde desees dirigirte, y pulsa el botón A, B, X o Y para llegar hasta ese punto.

○ El Bastón de Byrna y la Capa Mágica (Ver página 40 y 41)

Pulsa el Botón Y para activar el Bastón de Byrna o la Capa Mágica. Pulsa el Botón Y una vez más para desactivar estos artículos. Ambos artículos usan poder mágico en proporción a las veces que se usen. Estos artículos se desactivarán automáticamente si usas todo tu poder mágico.



* Si has usado todo tu poder mágico, o si no dispones de suficiente poder, no podrás usar estos artículos.

¿Cómo Seleccionar los Artículos?

Podrás seleccionar un artículo para usarlo con el Botón Y en la ventana ITEM (Artículo) de la Subpantalla.

Pulsa el Botón START para ver la Subpantalla y seguidamente pulsa el Panel de Control ✚ para mover el cursor circular de la ventana ITEM (Artículo) y seleccionar el artículo que desees usar. El Artículo que selecciones aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla. Pulsa el Botón START una vez más para volver a la Pantalla Principal.



■ ¿Cómo seleccionar las botellas?

Podrás coger cuatro Botellas Mágicas. Si deseas usar el contenido de una botella tendrás que seleccionar la botella en cuestión. Alinea el cursor con la botella en la ventana de Selección de artículos (Item Selection) para visualizar la pantalla que te ofrecemos a continuación.





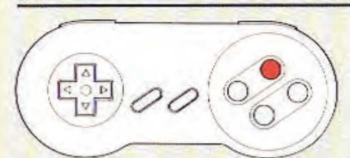
La botella seleccionada en la actualidad y el nombre de su contenido aparecerán dentro de esa ventana.

Todas tus botellas aparecerán en esa ventana. Pulsa ARRIBA o ABAJO sobre el Panel de Control ✚ para alinear el cursor con la botella que desees seleccionar.

* Si no deseas seleccionar una botella, pulsa el botón izquierda o derecha sobre el Panel de Control ✚ para mover el cursor una vez más a la ventana ITEM (Artículo).



Botón X • La pantalla de los Mapas

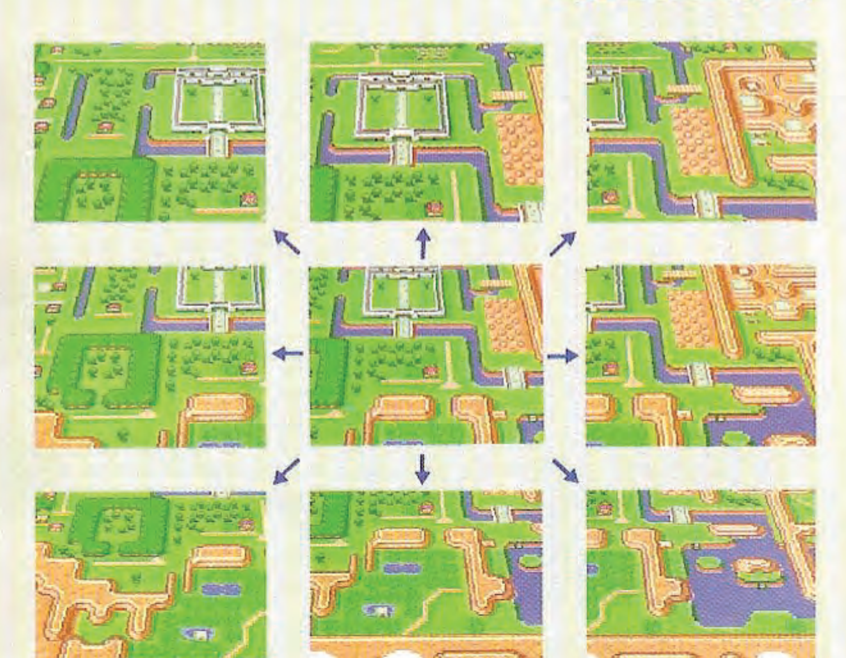


La función del mapa automático te permitirá explorar Hyrule indicando tu posición actual y tu siguiente destino.

Pantalla del Mapa Detallado

Si pulsas el Botón X al estar en el mundo exterior, aparecerá la zona circundante desde una vista superior. Podrás cambiar a otra porción del mapa pulsando el Panel de Control ✣ hacia cualquier dirección.









Cambia entre ambos mapas usando los botones L y R.

Pantalla del Mapa Completo

Si pulsas una vez más el Botón X estando en la Pantalla del Mapa detallado, podrás ver el mapa completo de Hyrule.

Destellará un símbolo representando a tu personaje y a tu siguiente destino (normalmente una mazmorra) sobre las Pantallas del Mapa. Cuando tengas dudas en cuanto a dónde dirigirte, observa las Pantallas del Mapa, y dirígete hacia el lugar recomendado. Si usas el espejo mágico (Magic Mirror) aparecerás como un punto alabeado sobre las Pantallas del Mapa.



También podrás ver las mismas Pantallas del Mapa en Dark World. Hyrule (Light World) y Dark World se parecen mucho entre si. Si encuentras las diferencias entre ambos mapas, podrás resolver muchos de los misterios de ambos mundos. Pulsa una vez más el Botón X al estar dentro de la Pantalla del Mapa completo para volver a la Pantalla Principal. Pulsa el Botón L o R para cambiar entre el Mapa Detallado y el Mapa Completo. Ten en cuenta que al estar dentro de las mazmorras, podrás ver el mapa de la mazmorra pulsando el Botón X. (Lee la página 33.)



* No podrás ver las Pantallas de los Mapas al estar dentro de una casa o de una cueva.

4. Equipo Heróico

Tu personaje podrá aumentar su fuerza al encontrar y usar el Equipo Mágico. Es imprescindible que esté bien armado para poder atacar y defenderse al enfrentarse contra los muchos enemigos poderosos que irá encontrando.









○ Espada

La espada dispone de cuatro niveles de potencia. Podrás ver el nivel actual de tu espada mirando el número ubicado al lado del símbolo de la espada en tu Subpantalla. Tu primera meta es la de obtener la Espada Maestra, la cual encontrarás en el nivel 2.



○ Escudo

El escudo tiene tres niveles de potencia. Tu primer escudo sólo podrá defenderte contra las flechas, lanzas y piedras de tus enemigos. Si aumentas los poderes de tu escudo o si encuentras uno que sea mejor que el tuyo, podrás defenderte contra distintos tipos de ataque.



○ Armadura

Empezarás el juego usando un traje de tela verde, el cual apenas te protegerá. Durante tu aventura, encontrarás el Blue Mail (la Malla Azul) y el Red Mail (la Malla Roja). Estas armaduras te reducirán los daños causados por los ataques enemigos en un 25% y en un 50% respectivamente.





○ Zapatos Pegasus

Estos zapatos mágicos han ido pasando de generación en generación entre una de las familias de los Siete Hombres Sabios. Al ponerte estos zapatos, podrás correr a gran velocidad. Podrás obtener estos Zapatos Pegasus de la mano de Sahasrahla, el hombre sabio.



○ Guante de Potencia y Guante Titán

Al ponerte estos guantes, podrás coger objetos tales como piedras, las cuales no hubieses podido levantar bajo circunstancias normales. Si logras hacerte con estos guantes, póntelos e intenta levantar diversos objetos.



○ Aletas de Zora

Estas aletas pertenecen a Zora, el hombre pez, quien reina en las azules aguas del más allá. Tendrás que hacerte con ellas, ya que de lo contrario no podrás nadar sin ellas (si intentas nadar sin las aletas, volverás de inmediato a la tierra). Para completar esta aventura, tendrás que mojarte los pies, por lo que te recomiendo que localices estas aletas cuanto antes.

○ Perla de la Luna

Aquellas personas que entran en Dark World se transformarán en figuras que reflejan todo aquello que está dentro de sus corazones. Podrás evitarlo al obtener la Perla de la Luna, la cual protegerá a su portador del poder de la Trifuerza.

5. Terminando y Salvando el Juego



Si todos tus corazones estuviesen vacíos (debido a daños ocasionados por los ataques enemigos, etc.) acabará el juego. Una vez haya terminado el juego, podrás seleccionar uno de los siguientes tres mandatos:



Salvar y Continuar



Usa este mandato cuando se haya terminado el juego si deseas salvar tu progreso y seguir jugando. Los puntos de partida al reiniciar el juego son los siguientes:

Ubicación Fin del Juego	Ubicación Reinicio
Mazmorras y Alcantarillas del Castillo de Hyrule (Hasta rescatar a Zelda)	El punto intermedio entre la mazmorra y el pasadizo de la alcantarilla.
Por los alrededores de Hyrule (tras rescatar a Zelda)	• La Casa del Jugador • El Santuario • La Cueva en la Montaña (Selecciona una entre estas tres).
En los alrededores de Dark World	En la pirámide de Dark World.
En las mazmorras	La entrada de la mazmorra.

* Si seleccionas la Cueva de la Montaña, el juego empezará dentro de la cueva mostrando el anciano de Death Mountain.



Salvar y Abandonar



Usa este mandato cuando desees salvar un juego y posteriormente abandonar (el juego volverá a la pantalla de introducción). Ten en cuenta que si usas esta opción una vez que tu juego haya terminado en la mazmorra, no reiniciarás el juego en la entrada de la mazmorra, tal como ocurriría al usar el mandato Salvar y Continuar. (Atención: la ubicación de cualquier punto alabeado creado por el Espejo Mágico no será salvado.)



Continuar sin Salvar

Usa este mandato para continuar el juego sin salvar tus posesiones (los datos que se hayan salvado en el archivo de tu personaje no variarán). Esto te permitirá volver a probar suerte.

* Si deseas alterar la selección del estado SALVAR, pulsa el Botón RESET.



* Cuando vuelvas a iniciar más tarde un juego previamente salvado, tus corazones sólo dispondrán del 50 al 75% de capacidad (al disponer de cuatro o más Receptáculos de Corazones).



SELECT

Pulsa el Botón SELECT para terminar el juego (Salvar el Juego).

En caso de que tuvieses que detener el juego rápidamente, o si has usado todos tus poderes mágicos o artículos y no estás capacitado para enfrentarte y derrotar al enemigo en cuestión, pulsa el botón SELECT hasta que aparezca la opción de detener el juego y salvarlo.

Al pulsar el Botón SELECT aparecerá la pantalla que te mostramos a mano derecha. Selecciona Save (Salvar) y Quit (Abandonar) usando el Panel de Control ✣, y pulsa el Botón A, B, X o Y para volver a la pantalla de introducción. También podrás usar esta pantalla para pausar el juego. Selecciona Continue Game (Seguir Jugando) para seguir jugando.



* Si se te agotase el poder mágico en una mazmorra, podrás volver a la entrada de la mazmorra usando el espejo mágico, por lo tanto, piénsalo detenidamente antes de usar el mandato Salvar y Abandonar.

6. Vida y Poder Mágico

Restaurando una vida.

Podrás llenar uno de los Receptáculos de Corazón que hayan sido perdidos en combate al encontrar los corazones pequeños. Cada uno de los corazones pequeños repondrá un Receptáculo de Corazón. Los corazones pequeños podrían aparecer al derrotar a un enemigo o podrías encontrarlos en arbustos y tiestos. En caso de que pudieses capturar a una de las hadas que viven en Hyrule, se te concederán siete corazones. En caso de que encontrases a la Hada Reina, lo cual es francamente difícil, te restaurará todos tus corazones perdidos. ¡En las aventuras largas, nunca viene mal saber dónde viven las hadas!.





Restaurando el Poder Mágico

Podrás restaurar tu Poder Mágico, el cual se usa para potenciar distintos artículos mágicos, encontrando las Jarras Mágicas. Estas Jarras Mágicas vienen en dos tamaños, grandes y pequeñas. Una Jarra Mágica grande repondrá tu nivel de energía por completo, y uno pequeño restaurará una octava parte de tu indicador de magia. Al igual que con los corazones pequeños, también podrás obtenerlos de los enemigos que hayas derrotado. Durante el juego, podrás ajustar el nivel de consumo del Poder Mágico al 50%, así pues, doblando eficazmente tu Poder Mágico.





La Tienda Mágica

Podrás restaurar Vida y Poder Mágico usando las Pociones Mágicas. El Magic Shop (Tienda Mágica) situado en la zona Noreste de Hyrule vende muchas de estas porciones, pero no podrás comprarlas hasta no disponer de una botella donde poder llevarlas.



○ Poción Verde: 60 Rupias

Esta restaurará completamente tu Poder Mágico.

○ Poción Roja: 120 Rupias

Esta volverá a llenar tus Receptáculos de Corazón.

○ Poción Azul: 160 Rupias

Esta restaura completamente tanto a los corazones como al Poder Mágico.



Receptáculos de Corazones y Trozos de Corazón

Al inicio de un juego, sólo dispondrás de tres Receptáculos de Corazones, pero podrás encontrar muchos más durante tu aventura. Encontrarás uno de estos Receptáculos de Corazón en El Santuario, y recibirás los otros según derrotes a los guardianes de las mazmorras. Las piezas de los Receptáculos de Corazones están escondidas en los alrededores de Hyrule. Si recoges cuatro Pieces Of Heart (Piezas de Corazones), habrás obtenido un Receptáculo completo de Corazones. Si logras coger todos los Receptáculos de Corazones, dispondrás de 20 corazones dentro de tu indicador de vida.



=



× 4

Receptáculo de Corazones — Trozos de Corazón

Podrás ver tu número de piezas de corazón en la Subpantalla.

7. La Ciencia de Hyrule

Hyrule esta repleto de formas de vida inusuales y de secretos de antaño. No es recomendable aventurarse por su desierto sin una previa preparación, por lo que te recomendamos que leas la historia de su ciencia antes de aventurarte.

○ Arbustos

Encontrarás Rupias y corazones escondidos entre estos arbustos. Córtalos, o arráncalos para descubrir los objetos allí escondidos.



○ Rupias

El pueblo de Hyrule usa piedras preciosas conocidas como Rupias como moneda oficial. Existen tres tipos:

Rupia verde = 1 Rupia
Rupia azul = 5 Rupias
Rupia roja = 20 Rupias



○ Tienda

En esta tienda situado al sureste de Hyrule, podrás comprar la Poción Roja de la vida, Corazones y Bombas. Cuando dispongas de suficientes Rupias, date una vuelta por la tienda e intenta comprar cosas que te puedan ser de utilidad. Se rumorea que hay una tienda parecida en Dark World



○ La Casa de la Adivina

Podrás hablar con la Adivina para que te prediga el futuro. Esta información podrá servirte de ayuda en cuanto a los pasos que has de tomar en un futuro próximo. Procura acudir a la Adivina tantas veces como puedas. El precio de cada sesión cambiara según el humor de la Adivina. (La Adivina también te curará de tus heridas, siendo este una bonificación adicional.)



○ La Herrería (Smithy's Shop)

El Herrero vive al Este del pueblo de Kakariko. Debido a su talento en el campo de la metalistería, podrá incluso mejorar la poderosa Espada Maestra. Pero no podrá ayudarte solo, y su socio ha desaparecido...



○ El Estanque de la Felicidad

El Estanque de la Felicidad está ubicado en medio del Lago Hylia. Deberías lanzar unas cuantas rupias dentro del estanque siempre que le visites. Según pase el tiempo, se irán multiplicando, y la fuente te proporcionara felicidad.



○ Canales de Torbellinos

Hay seis Torbellinos Mágicos en los ríos y en los lagos, las cuales se conectan a los tres canales alabeados. Si te lanzas dentro de uno de los torbellinos, aparecerás en aguas muy lejanas. Podrás aprovecharte de estos atajos submarinos una vez poseas las aletas de Zora.



○ Losetas Alabeados Mágicos

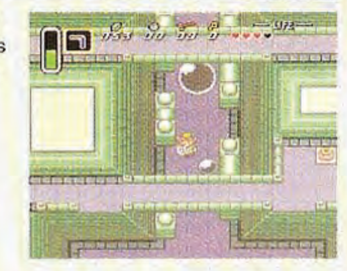
Hay ocho Losetas Mágicas, las cuales son las entradas al Dark World, sellados hace mucho tiempo por los hombres sabios. Casi todas estas losetas están cubiertas por objetos como pedruscos. Tendrás que encontrarlos para acceder a lugares del Dark World normalmente inaccesibles.



* Una vez hayas vencido al Mago Agahnim, podrás entrar al Dark World desde la entrada en el Castillo de Hyrule.

8. Conocimientos de las Mazmorras

Para restaurar la paz en Hyrule, no podrás evitar el tener que luchar dentro de las mazmorras. Si liberas a todas las mazmorras del mal, y te apoderas de la Trifuerza, serás reconocido como el único y legendario héroe de Hyrule.



El malvado guardián de la mazmorra vaga por lo más recóndito de cada uno de los laberintos. Al derrotarlo, recibirás un Medallón de la Virtud o un Medallón de Cristal. Tendrás que poseer tres medallones antes de poder empuñar la Espada Maestra. Encontraras a una de las doncellas desaparecidas atrapadas dentro de cada uno de los Cristales.



A modo de simplificar la terminología, los lugares tal como los laberintos subterráneos, la torre y la zona interior del santuario serán conocidas como "mazmorras".

○ Los Medallones

Existen tres Medallones: Uno de ellos esculpido con la Cresta del Coraje, otro con la Cresta del Poder y el tercero con la Cresta de la Sabiduría.



○ Cristal

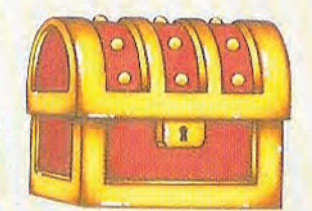
Tu objetivo dentro de Dark World es encontrar los siete Cristales.



Los Cofres de Tesoro y los Artículos de las Mazmorras

Dentro de cada mazmorra, encontraras muchos cofres de tesoros que contienen Rupias y otros objetos de interés. También encontraras escondidos en los cofres de los tesoros, el mapa, la brújula y la llave grande. Podrás hacerte con el contenido de un cofre de tesoros una sola vez. Dentro de cada mazmorra, también encontraras un cofre grande de tesoros, el cual contiene un articulo especial. Habrá veces cuando sea necesario usar estos artículos para atravesar futuras mazmorras. En cualquier caso, los artículos especiales siempre son bienvenidos. ¡No los dejes escapar!





○ Mapa

El mapa de la mazmorra te muestra la ubicación de todas las salas de la misma al igual que tu posición actual.



○ Brújula

La brújula te indicara en todo momento la situación exacta del malvado maestro de la mazmorra.



* No hay brújula en el castillo de Hyrule.



○ Llave Grande

Tendrás que hacerte con la llave grande para abrir determinadas puertas de las mazmorras, y el cofre grande del tesoro.



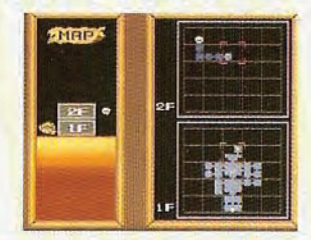


Si encuentras algunos de los mencionados artículos dentro de las mazmorras, se visualizara en la Subpantalla, tal como figura en este dibujo.

* Al abrir el cofre grande del tesoro, se mostrara su ubicación en el mapa de la mazmorra.

Usando la Pantalla del Mapa de las Mazmorras

Pulsa el Botón X para visualizar la Pantalla del Mapa de las Mazmorras. Las mazmorras son complicadas, por lo tanto tendrás que usar el mapa en caso de que te pierdas. Se cauto al avanzar por estos parajes.

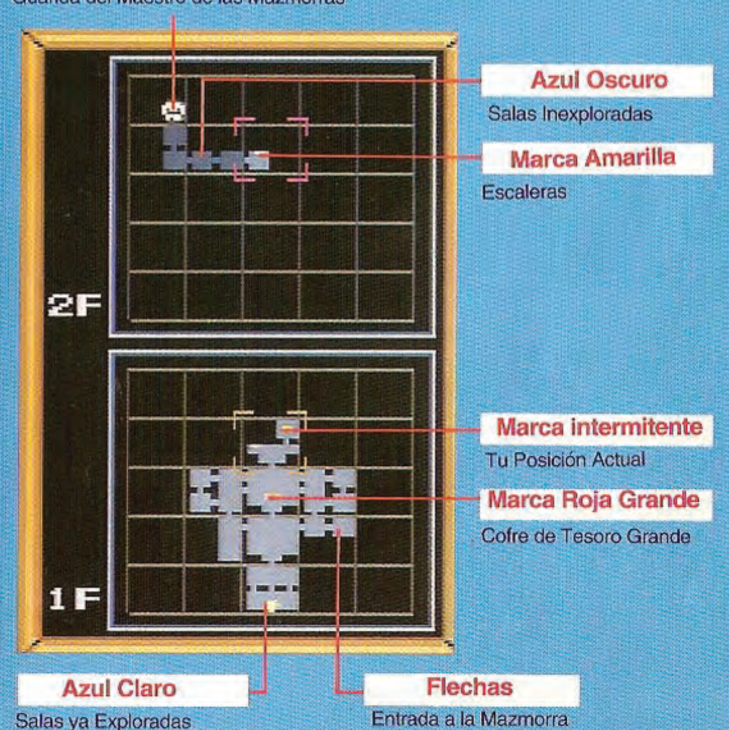


La ventana izquierda de la Pantalla del Mapa de las Mazmorras te mostrara los niveles de cada una de las mazmorras. Podrás acceder a un plano detallado de cada uno de los niveles pasando a la ventana de la derecha de cada Pantalla del Mapa de las Mazmorras. En caso de que existan más de tres niveles en una sola mazmorra, usa las flechas Superior e Inferior del Panel de Control ✣ para marcar el nivel deseado. La ventana izquierda igualmente te indicara el nivel donde te encuentres en la actualidad y el nivel donde se esconde el guardián de la mazmorra. El símbolo de la calavera, la cual representa al guardián de la mazmorra, no aparecerá hasta que no hayas encontrado la Brújula.



* Aquellos lugares que no tengan un guardián de la mazmorra, como las cuevas de Death Mountain, no dispondrán de Pantallas de Mapas de las mazmorras.

La pantalla derecha normalmente te mostrara únicamente los cuartos que ya hayas explorado. Pero también aparecerán aquellas salas que no hayas explorado al encontrar el articulo del mapa. Los paréntesis reflejados sobre las Pantallas de los Mapas de las Mazmorras te indicaran la posición actual de tu personaje. El marco rojo indicara la zona ubicada directamente encima o debajo del marco blanco, la cual, a su vez, indica la posición de tu jugador. (Las escaleras no aparecerán dentro de las celdas de las mazmorras).



Artilugios de las Mazmorras

Las mazmorras son lugares sumamente complicados, repletas de poderosos enemigos. Por si fuese poco, hay tres trampas y muchos misterios sin resolver, las cuales te harán pasar más que un susto.

Tiestos

Los Tiestos están esparcidos por las Mazmorras. Los Tiestos vienen bien ya que podrás levantarlos para tirarselos al enemigo, provocándole daños. También encontraras Corazones en algunos tiestos, y en otros podrás encontrar Flechas y Bombas (ten en cuenta que no podrás usar el contenido de un tiesto hasta que no salgas de la mazmorra). Dentro de algunos tiestos, también encontraras interruptores que activan varias puertas.



Llaves y Puertas

Necesitaras una llave para acceder a aquellas salas divididas por una puerta cerrada con llave. Existen dos tipos de llaves, llaves pequeñas y llaves grandes. Podrás usar las llaves Pequeñas una sola vez, pero podrás usar la llave Grande tantas veces como quieras. (Las llaves contenidas dentro de una mazmorra solo podrán usarse en esa misma mazmorra). Por si fuese poco, hay muchas puertas que no tienen salida, y muchas otras que solo se podrán abrir mediante interruptores.



Muros Frágiles

Podrás derribar los muros y los suelos que presenten grietas con la ayuda de bombas. Igualmente podrías derribar los muros usando toda la velocidad posible y lanzándote contra ellos. A veces, al derribar un muro, podrás acceder a la sala contigua.







Interruptores de Cristal

Interruptores de Cristal Dentro de las mazmorras encontraras bloques azules y naranjas, las cuales aparecen y desaparecen del suelo. Muchas veces bloquearan tu trayectoria. Desactiva el Interruptor del Cristal usando tu espada o cualquier otra arma para desactivar los bloques. Cuando el Interruptor de Cristal se vuelva rojo, se retiraran los bloques naranjas. Cuando el Interruptor de Cristal se vuelva azul, se retiraran los bloques azules.









* Todos los bloques azules y naranjas dentro de las mazmorras reaccionaran de la misma forma

Pozos

Hay muchas trampas y abismos dentro de las mazmorras, las cuales normalmente no disponen de ningún tipo de barrera de protección. Si te desvías del camino y caes dentro de un pozo, sufrirías daños y volverías a la entrada de la sala. También hay pozos (ver abajo) dentro de las mazmorras. Si cayeses dentro de un pozo, pasaras a la sala inferior, pero no sufrirás daños.



Sufrirás daños y volverás a la entrada



No sufrirás daños, pero pasarás a la sala inferior

Las mazmorras están repletas de artilugios sin igual y de complicados enigmas. Durante tu aventura, te enfrentaras a estos peligros, pero te guste o no, tendrás que explorar y conquistar estos insólitos parajes.

9. Inventario de los Artículos

Los muchos artículos que podrás controlar con el Botón Y son sumamente importantes para gozar del merecido éxito en tu búsqueda. Recógelos de personas amigables o encuentralos dentro de las mazmorras. Si conoces las cualidades de todos los artículos y descubres donde usarlos con mayor eficacia, aceleraras el proceso de paz de Hyrule. Los nombres de los artículos que figuren en verde, son artículos que consumen Poder Mágico.





● Linterna

Seguramente será el primer articulo con el que te toparas en tu aventura. La linterna prendera las antorchas dentro de las mazmorras, e iluminara las salas de las mismas. Consume Poder Mágico a la hora de prender las antorchas, y tras un tiempo especifico, se apagaran.



● Boomerang

Al acertar a un enemigo con este arma, quedara perplejo durante unos momentos (algunos enemigos sufrirán daños al ser impactados por el boomerang). El boomerang también sirve para recuperar Rupias y Corazones.



● Bomba

El estallido de una bomba producirá daños a los enemigos y causara daños en algunos muros, pero ten cuidado, ya que la onda expansiva podría alcanzar a tu personaje, causándole heridas. La mecha de la bomba se consumirá en aproximadamente dos segundos, y podrás activar hasta dos bombas a la misma vez. También podrás coger una bomba que hayas encendido, y lanzarla antes de que explote (¡Pero ten cuidado!).



● Botella

Puedes guardar muchas cosas dentro de una botella para luego pasar a usarlos. Podrás obtener hasta cuatro botellas, las cuales son vitales para salir exitoso de una larga aventura. Recoge estas botellas cuanto antes.



● Red Recoge Insectos

Encontraras bichos y otras cosas ocultas dentro de los arbustos y de los árboles. Tendrás que estar perfectamente coordinado para atraparlos con esta red. Una vez los atrapes, guardarlos dentro de las botellas. Según transcurra tu aventura, podrías recurrir a las botellas. Se recomienda que uses esta red a fondo.



● Libro de Mudora

Los monolitos otorgados por el pueblo Hyliano están escritos con letra de antaño. Caso que encontrases una inscripción que no pudieses leer, usa este libro para relevar el significado.



● Arco

El arco es un arma muy potente, la cual podrás encontrar en el primer palacio, pero necesitaras flechas para usarlo. A veces, aparecerán flechas al derrotar a un enemigo, y a veces los podrás encontrar en los tiestos. Se rumorea que en algún lugar de Hyrule podrás obtener un arco y flecha de plata, los cuales son aun más potentes.



● Setas

Estas setas dulces y con un aroma un tanto peculiar, son uno de los ingredientes para elaborar el polvo mágico. Podrás encontrarlos al caminar por los bosques perdidos (Lost Woods).



Polvo Mágico



Esta mezcla mágica tiene efectos imprevisibles sobre determinadas cosas. Pruébalo tu mismo, espolvoreandolos sobre un arbusto para causar una extraña reacción química. Se dice que sus efectos sobre otras cosas vivientes son aun más extraños.



Espejo Mágico



Podrás usar este espejo para escapar del Dark World y pasar al Light World. El portal que crea también podrá usarse como una puerta de regreso a Dark World. Quien avisa no es traidor. Si aparecieses en un lugar de Light World al que normalmente no pudieses acceder (tal como dentro de un muro), volverás a pasar de inmediato a Dark World. Igualmente, has de saber que el espejo te devolverá a la entrada al usarlo dentro de una mazmorra. No podrás usar el Espejo Mágico dentro de una casa o de una cueva.

Martillo Mágico

Usa este martillo para clavar estacas y otros objetos en el suelo. El martillo mágico se podrá usar igualmente contra algunos enemigos, pero obtendrás los mejores resultados al usarlo conjuntamente con otra arma.

Lanza Garfios



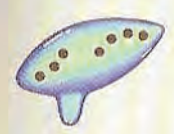
Este objeto esta compuesto por una larga cadena con un garfio al final. Podrás lanzar el garfio a un árbol, a un tiesto, o a un cofre de tesoros para luego trepar por la cadena e impulsarte a donde hayas lanzado el garfio. Esto te permitirá cruzar aberturas en el suelo u otros obstáculos. También podrás usar el Lanza Garfios como arma.

Pala



Usa la pala para cavar en el suelo. No podrás cavar en algunas superficies. Necesitaras esta pala para encontrar la flauta.

Flauta



Un muchacho solitario te hará entrega de la Flauta, la cual toca una melodía preciosa pero a la vez un tanto triste. Cuando te lo haya concedido, no dejes de cumplir su petición. Al poseer la flauta, tu largo y difícil viaje será mas ameno.



Varilla de Hielo

Podrás usar esta varilla mágica para lanzar una ráfaga de aire a una temperatura bajo cero, la cual congelara de inmediato a casi todos tus enemigos. Destruirás a los enemigos más frágiles, e incluso podrás convertir a los enemigos más fuertes en puros bloques de hielo.



Varilla de Fuego



Esta varilla lanza una bola de fuego, la cual marchitará y carbonizará a la mayoría de los enemigos. Algunos enemigos son especialmente vulnerables al fuego, por lo que tendrás que usar la varilla de fuego con destreza. La varilla de fuego también podrá usarse al igual que la lintema, para prender las antorchas, pero tendrás que hacerlo desde una distancia.

Bastón de Somaria



El misterioso bastón crea bloques formados de puro poder mágico. Estos bloques podrán lanzarse o empujarse seguidamente sobre el enemigo para causarle daños. Los bloques de poder se desintegraran al tocar a un enemigo cinco veces. Al golpear con el bastón un bloque mágico, se hará añicos, y los fragmentos dañaran a los enemigos circundantes. Necesitaras este bastón para poder atravesar la mazmorra Turtle Rock del Dark World.



El Bastón de Byma



El haz producido por este bastón te rodeara y te protegerá en todas las direcciones. Pulsa una vez más el Botón Y para desactivar la varilla. Ten en cuenta que este articulo consume poder mágico en proporción al tiempo que este activado.



Capa Mágica



Tu personaje se hará invisible al ponerse la Capa Mágica. Al estar oculto, los enemigos no podrán verte, y podrás atacarles sin sufrir daños. A pesar de que la capa sea un artículo muy útil, al estar activado consumirá poder mágico.



Medallones Mágicos





Bombos



Solo el Héroe portador de la Espada Maestra podrá retirar este medallón. La magia de este medallón produce fuerzas explosivas, las cuales te rodearan, y veras a tus enemigos envueltos en llamas.



Ether



El Medallón Ether cargara tu espada con una energía fría, la cual congelara a los enemigos que te rodeen. El Medallón Ether tiene el mismo efecto que el Medallón de Hielo, solo que es eficaz contra todos los enemigos que aparezcan en ese momento sobre la pantalla.



Quade

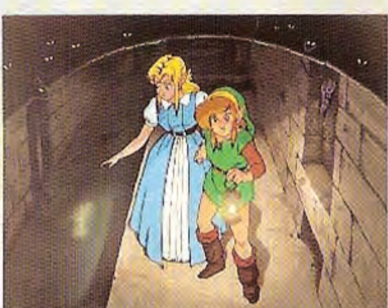


Si clavas tu espada en el suelo al disponer de este medallón, la tierra cobrara vida y temblará violentamente. Tal ataque, y el temor producido por el mismo, serán suficientes para atemorizar al enemigo.

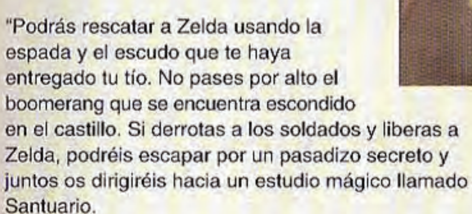
Todos los medallones mágicos consumen fuerza mágica, por lo que se recomienda que controles tu indicador mágico al usarlos.

10. El Inicio de tu Búsqueda...

A estas alturas, y con los conocimientos que has obtenido hasta el momento, ya deberías estar preparado para iniciar tu búsqueda. Pero si aun así te quedase alguna duda, incluimos un mensaje del legendario Héroe de Hyrule (héroe que podrías llegar a ser tu) del Libro Hyliano de Mudora:



"Nosotros, los profetas de Hylia sabemos lo que se guarda el futuro. Escúchanos atentamente...



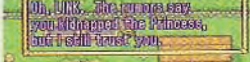
"La leyenda cobrara vida en tu propia casa. Te acaba de despertar la voz de Zelda. Sigue a tu tío mientras se encamina hacia el castillo. En algún lugar cercano al castillo, encontraras una entrada subterránea. Tendrás que buscarlo detenidamente.

"Podrás rescatar a Zelda usando la espada y el escudo que te haya entregado tu tío. No pases por alto el boomerang que se encuentra escondido en el castillo. Si derrotas a los soldados y liberas a Zelda, podréis escapar por un pasadizo secreto y juntos os dirigiréis hacia un estudio mágico llamado Santuario.



"Si llegas al Santuario, escucha cuidadosamente lo que tengan que decirte el sabio y Zelda. Ahora, sabrás lo que has de hacer. Aparecerá todo lugar que tengas que visitar mostrado como un símbolo sobre el mapa. Nunca viene mal mirar el mapa según vayas avanzando. Inicia tu viaje dirigiéndote al Pueblo de Kakariko, y recoge la información que allí te espera. También podrás encontrar algunos artículos en este pueblo.





"Cuando encuentres al anciano, te dirá que necesitas los tres Medallones de la Virtud antes de poder reclamar la Espada Maestra. Encontraras los medallones en el Palacio del Este, en el Palacio del Desierto y en la Torre de Hera. Vence a los maestros de esas mazmorras para hacerte con los medallones. Las mazmorras son lugares complicados y están repletos de formidables adversarios. Vigila bien el mapa y estate atento a todas horas según avances por las mazmorras. Al estar dentro de las mazmorras, es imperativo que encuentres el Arco, el Guante de Poder y la Perla de la Luna.



"Una vez obtenido los tres Medallones, podrás empuñar la Espada Maestra, la cual descansa en Lost Woods (Lost Woods). Al poseer la Espada Maestra, dirígete hacia el Castillo de Hyrule para enfrentarte a Agahnim el mago.



"Agahnim te recibirá con su refinada brujería, pero solo podrás derrotarle si realmente entiendes el poder la Espada Maestra. Al empuñar la Espada Maestra, intenta recordar las palabras del anciano. Es entonces cuando tu destino se convertirá en una nebulosa... ¡El resto de la leyenda depende de ti!"





11. Una Breve descripción de las Bestias de Hyrule

Aquí, plasmado en la última sección de este librote, te introduciré a algunos de los adversarios de esta aventura. Por muy fuertes e invencibles que parezcan, siempre tienen un punto vulnerable. Descubre sus puntos vulnerables para que tus ataques sean más eficaces.

Stalfos Knight

Este guerrero esqueleto esta estacionado en el Palacio de Hielo. Incluso al recibir los duros golpes de tu potente espada, siempre logra resucitar. Tendrás que disponer de otra arma para impactarle con el golpe definitivo.



Ball and Chain Trooper

Agahnim controla a todos los soldados del castillo de Hyrule, incluyendo a este poderoso y diestro soldado. Es el guardián de la celda de Zelda y de otras importantes zonas del castillo. Te atacará lanzando una bola sujeta por una cadena.

Gibdos

Esta amenaza envuelta en vendajes es mucho más fuerte de lo que aparenta. Puede sufrir varios impactos de tu espada sin que su paso se vea frenado. Pero aun así, se rumorea que es vulnerable al fuego...



Geldman

Este hombre de arena vive debajo de las arenas movedizas del desierto. Se lanzara hacia ti desde la arena, y te atacara inesperadamente.





Hinox

Se rumorea que este monstruo de gran fuerza vive en Dark World. A pesar de su increíble fuerza, es vulnerable a las bombas que él mismo lanza. Apunta al ojo ya que ese es su punto vulnerable.

Snap Dragon

Esta singular criatura se creo a raíz de los experimentos degenerados de un alquimista floral. Usa su capullo repleto de afilados dientes para atacar a todo aquel que se le acerque, y se mueve pegando brincos.





Helmasaur

La cabeza bien protegida y blindada de este pequeño saurio puede sufrir repetidos golpes de tu espada. Es recomendable atacarle desde su parte posterior.

Wizzrobe

Este mago aparece y desaparece con un toque de magia. Solo podrás golpearle e infringir daños cuando sea visible. Wizzrobe te atacara con una haz de energía mágica.

